



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

AKTIVITĀŠU UN METOŽU CEĻVEDIS

DIGITĀLĀ
STĀSTĪJUMA
APMĀCĪBU
KURSS



DIGITAL
STORY

Digitālās stāstniecības apmācību kurss

Ballyjamesduff, Īrija · 2025. gada 4.–8. augusts

Saturs

1. Kā izstāstīt stāstu (2) Jaunatnes Centrs "Vinda"	2. Stāsta auditorija (6) Balsiņū bendruomenē
3. Digitālā stāstniecība (13) Tatics	4. Stāsta ētika (17) Teach Solais

Ievads

Šis dokuments apkopo aktivitātes, kas tika īstenotas **Digitālā stāstījuma apmācību kursā**, kurš norisinājās **Ballyjamesduff pilsētā Īrijā** no **2025. gada 4. līdz 8. augustam**.

Apmācības tika izstrādātas Erasmus+ maza mēroga partnerības projekta "**Digitālais stāsts: No kopienas veidošanas līdz jauniešu nodarbinātībai**" ietvaros, kurā sadarbojas organizācijas no dažādām Eiropas valstīm. Projekta mērķis ir izpētīt, kā stāstniecība var veicināt jauniešu iesaisti, radošumu un nodarbinātību, vienlaikus stiprinot saikni starp indivīdiem un viņu kopienām.

Apmācību laikā dalībnieki darbojās četrās galvenajās tematiskajās jomās: **stāstniecībā, auditorijas izpratnē, digitālā stāstījuma praksē un stāstniecības ētikā**. Katru mācību moduli izstrādāja un vadīja projekta partnerorganizācija, tādējādi nodrošinot sadarbībā balstītu un praksē orientētu mācīšanās pieeju.

Šajā dokumentā apkopotas apmācību laikā izmantotās metodes un aktivitātes, piedāvājot praktisku resursu **jaunatnes darbiniekiem, apmācību vadītājiem un organizācijām**, kuras savā darbā ar jauniešiem vēlas izmantot stāstniecību.

Šo projektu finansē **Eiropas Savienības programma Erasmus+**.

1. daļa - Kā izstāstīt stāstu

Jaunatnes centrs "Vinda"

1. Iepazīšanās: papīra lidmašīnas

Laiks

~15 min

Dalībnieki

3 vai vairāk

Nepieciešamie materiāli

A4 papīrs,
pildspalvas/markieri,
tāfele ar jautājumiem

Soļi:

1. Dalībnieki izveido apli (stāvot vai sēžot).
2. Katrs izveido papīra lidmašīnu un uzraksta uz tās savu vārdu un atbildi uz pirmo jautājumu, kas redzams uz tāfeles.
3. Aizskaitot līdz trīs, visi met savas lidmašīnas pāri telpai.
4. Katrs dalībnieks paņem to lidmašīnu, kas atrodas viņam vistuvāk .
5. Dalībnieki atbild uz nākamo jautājumu uz lidmašīnas, pieraksta savu vārdu un atkārtoti procesu.
6. Turpina, līdz ir atbildēti visi jautājumi.
7. Noslēgumā katrs dalībnieks paņem vistuvāko lidmašīnu, to atver un nolasa visas atbildes – tā izveidojot kopīgu īsu stāstu.

2. Pamataktivitāte: stāsta veidošana (augļu salātu metode)

Laiks

~80 min

Soļi:

1. Katrs dalībnieks saņem papīra lapiņu ar kāda augļa nosaukumu – tas jāiegaumē

Dalībnieki

2 vai vairāk

Nepieciešamie materiāli

A4 papīrs,
pildspalvas/markieri,
mazas lapiņas ar augļu
nosaukumiem (piemēram,
ābols, persiks, vīnoga u.c.)

un jātur noslēpumā.

2. Visi apsēžas aplī.
3. Katrs uz savas A4 lapas uzraksta vienkāršu situāciju (reālu vai izdomātu), piemēram: *“Šorīt es aizmirsu iedzert savus vitamīnus.”*
4. Visas lapas tiek noliktas uz grīdas.
5. Vadītājs sauc: **“Augļu salāti – [augļa nosaukums] mainās!”** Dalībnieki, kuriem ir nosauktais auglis, mainās vietām. To atkārto vairākas reizes.
6. Katrs dalībnieks paņem kāda cita lapu un uzraksta nākamo stāsta daļu.
7. Lapas atkal tiek noliktas uz grīdas, notiek vēl viena “augļu salātu” maiņa, un dalībnieki turpina stāstu.
8. Tas turpinās, līdz ir uzrakstītas visas stāsta daļas (notikuma vieta, varoņi, problēma, risinājums, atziņa).
9. Pēdējais dalībnieks pārraksta tekstu kā pilnīgu stāstu, nepieciešamības gadījumā pievienojot detaļas.

Dalīšanās un refleksija

Dažus stāstus var nolasīt skaļi. Refleksijas aplī dalībnieki attēlo savas sajūtas **laikapstākļu prognozes stilā** (saule, mākoņi, lietus, varavīksne vai vētra) un paskaidro to nozīmi.

3. Galvenā aktivitāte: 3 veidi, kā pastāstīt stāstu

Laiks

Soļi:

~80 min

Dalībnieki

Visa grupa (mazās grupās pa 3 cilvēkiem)

Nepieciešamie materiāli

Telefoni/datori, rediģēšanas lietotnes vai programmas (Canva, CapCut, iMovie u.c.)

1. Dalībnieki jau iepriekš ir sadalīti grupās pa 3 cilvēkiem.
2. Iepriekš sagatavoti vai vadītāja izveidoti stāsti tiek novietoti telpas centrā. Katra grupa nejauši izvēlas vienu stāstu.
3. Grupām tiek dotas 7–10 minūtes, lai izlasītu un iepazītos ar savu stāstu.
4. Vadītājs izskaidro, ka ir **trīs veidi, kā pastāstīt stāstu: video, foto un audio.**
5. Katra grupa izvēlas, kādā formātā viņi stāstīs savu stāstu, ņemot vērā mērķauditoriju un galveno vēstījumu.
6. Grupām tiek dotas 40 minūtes, lai izveidotu savu stāstu izvēlētajā formātā.

Prezentācijas

Vispirms tiek prezentēti visi foto stāsti. Pēc tam – video stāsti. Noslēgumā – audio stāsti.

Refleksija

Katrs dalībnieks pastāsta, kā viņš jutās, veidojot un stāstot savu stāstu.



Iesildošie vingrinājumi

Sveiciens ar ķermeni

Laiks: ~3 min

Dalībnieki: 3 vai vairāk

Materiāli: nav / fona mūzika var radīt labāku noskaņu

Soļi:

1. Visi dalībnieki brīvi pārvietojas pa telpu.
2. Viņi sveicina cits citu, izmantojot tikai ķermeņa daļas – acis, smaidu, īkšķus, plecus, gurnus, pēdas, ceļus u.c.
3. Mērķis ir īsi, radoši un jautri mijiedarboties ar citiem, neizmantojot vārdus.

Īss un jautrs iesildošais vingrinājums.

Cilvēku statujas

Laiks: ~3 min

Dalībnieki: visa grupa (mazākās apakšgrupās)

Materiāli: nav / fona mūzika var radīt labāku noskaņu

Soļi:

1. Visi dalībnieki brīvi pārvietojas pa telpu.
2. Vadītājs nosauc kādu statujas formu (piemēram, tauriņš, māja, koks).
3. Dalībnieki ātri izveido "statujas" mazās grupās pa 2, 3, 4 cilvēkiem u.c.
4. Pēdējā statuja tiek veidota grupās pa 3 cilvēkiem – šīs grupas tiks izmantotas nākamajai aktivitātei.



2. daļa - Stāsta auditorija

Balsiņū bendruomenē

1. Iesildošais vingrinājums: Draugu sacīkstes

Laiks

~10 min

Dalībnieki

Ieteicamais dalībnieku

skaits: 10 vai vairāk (pāra skaits)

Nepieciešamie

materiāli

Divas nelielas rotaļlietas vai mīksti priekšmeti ("draugi")

Soļi:

1. Lūdz dalībniekiem nostāties aplī.
2. Saskaita katru otro cilvēku – tie veido divas komandas (A komanda un B komanda).
3. Diviem aplī pretēji stāvošiem dalībniekiem iedod pa vienai "draugu" lietai (piemēram, rotaļlietai), lai tās sāk kustību no pretējām apļa pusēm (180° attālumā).
4. Pēc signāla (piemēram, "Starts!") katra komanda sāk ātri nodot savu priekšmetu nākamajam komandas biedram pa apli.
5. Mērķis ir panākt, lai savas komandas priekšmets noķertu un apdzītu otras komandas priekšmetu, saglabājot apļa formu un godīgu spēli.
6. Komanda, kuras priekšmets pirmais apdzen otru, uzvar sacīkstē!

Variācija

Lai padarītu aktivitāti vēl interesantāku, sacīksti var atkārtot pretējā virzienā vai pievienot noteikumu, ka katram dalībniekam, nododot priekšmetu, jāpasaka kāds pozitīvs vārds (piemēram, "smaids", "draudzība", "enerģija").

2. Galvenā aktivitāte: Tradīcijas pāros

Laiks

~10-15 min

Dalībnieki

2 vai vairāk

Nepieciešamie materiāli

Nav nepieciešami (pēc izvēles: papīrs un pildspalvas piezīmēm)

Solji:

1. Lūdz dalībniekiem izveidot pārus.
2. Katrs dalībnieks dalās ar savu mīļāko tradīciju – tā var būt svētku tradīcija, ģimenes kopā sanākšana, īpaša maltīte vai kultūras notikums.
3. Dalībniekus iedrošina pastāstīt: kad un kā tradīcija notiek, kas tajā piedalās, kāpēc tā viņiem ir nozīmīga vai īpaša.
4. Pēc tam, kad abi partneri ir dalījušies, katrs dalībnieks īsi iepazīstina grupu ar sava partnera tradīciju (1–2 teikumus).

Variācija

Ja ir vairāk laika, pāri var uzzīmēt nelielu simbolu vai attēlu, kas atspoguļo partnera tradīciju, un to prezentēt grupai.

3. Galvenā aktivitāte: Lomas

Laiks

~15 min

Dalībnieki

Jebkāds skaits

Nepieciešamie materiāli

Solji:

1. Novieto lielu papīra lapu telpas centrā vai piestiprini to pie sienas.
2. Lūdz dalībniekiem padomāt par dažādajām lomām, kas viņiem ir dzīvē (tēvs/māte, meitene/zēns, students, draugs, brīvprātīgais, darbinieks, komandas biedrs u.c.).

viena liela papīra lapa vai
flipčarts,
marķieri/pildspalvas

3. Katrs dalībnieks pa vienam pienāk pie lapas un uzraksta savas lomas.
4. Kad visi ir uzrakstījuši, kopīgi apskata izveidoto sarakstu un veic īsu grupas diskusiju: Cik daudz lomu mēs spēlējam savā dzīvē? Vai dažas lomas ir svarīgākas par citām? Vai šīs lomas kādreiz pārklājas vai rada konfliktus?
5. Noslēgumā tiek uzsvērts, ka katram cilvēkam ir vairākas puses un pienākumi, un savu lomu izpratne palīdz labāk saprast gan sevi, gan citus.

4. Iesildošais vingrinājums: Skaitļi

Laiks

~5-10 min

Dalībnieki

Jebkāds skaits

Nepieciešamie materiāli

Nav nepieciešami

Soļi:

1. Lūdz dalībniekiem nostāties aplī (vai palikt savās vietās, ja telpa to atļauj).
2. Paskaidro, ka grupai kopā jāskaita skaļi no 1 līdz dalībnieku kopskaitam, taču ir vairāki noteikumi:
 - starp skaitļiem jāievēro pilnīgs klusums;
 - nav noteiktas secības – jebkurš var pateikt nākamo skaitli jebkurā brīdī;
 - katrs dalībnieks vienā reizē drīkst pateikt tikai vienu skaitli;
 - ja divi vai vairāki cilvēki runā vienlaikus, skaitīšana sākas no jauna.
3. Mērķis ir sasniegt pēdējo skaitli bez pārtraukuma sākšanas no jauna – tas prasa uzmanību, sadarbību un neverbālu koordināciju.

Variācija

Kad grupa veiksmīgi izpilda uzdevumu, to pašu aktivitāti var atkārtot ar aizvērtām acīm, lai palielinātu izaicinājumu!

5. Galvenā aktivitāte: Auditorija

Laiks

~15 - 20 min

Dalībnieki

Jebkāds skaits (darbs mazās grupās)

Nepieciešamie materiāli

Flipčarti vai A3 formāta papīrs,
marķieri/pildspalvas

Soļi:

1. Sadaliet dalībniekus mazās grupās (3–5 cilvēki).
2. Paskaidrojiet, ka katra grupa izveidos sava stāsta vai projekta **ideālās auditorijas aprakstu** – šajā gadījumā jauniešus vecumā no 16 līdz 24 gadiem.
3. Uz flipčarta grupas apspriež un atbild uz šādiem jautājumiem:
 - Ko viņi dara brīvajā laikā / kādi ir viņu hobiji?
 - Kādi ir viņu dzīves, studiju vai karjeras mērķi?
 - Ar kādām grūtībām vai izaicinājumiem viņi saskaras?
 - Ko viņi visvairāk novērtē vai sagaida no stāstiem? (piemēram, humoru, godīgumu, iedvesmu, emocijas, reālismu, veiksmes stāstus)
 - Kā jūsu stāsts var viņiem palīdzēt vai iedvesmot?
4. Pēc diskusijas katra grupa prezentē savu auditorijas profilu pārējiem dalībniekiem.

Padoms

Iedrošiniet dalībniekus savai auditorijai dot vārdu, īsu aprakstu vai pat vizuālu simbolu – tas palīdz padarīt auditoriju reālāku un vieglāk iegaumējamu.

6. Iesildošais vingrinājums: “Samainies vietām, ja...”

Laiks

~10 - 15 min

Dalībnieki

5 vai vairāk

Nepieciešamie materiāli

Krēsli (par vienu mazāk nekā dalībnieku skaits)

Soļi:

1. Sakārto krēslus aplī tā, lai to būtu par vienu mazāk nekā dalībnieku.
2. Viens dalībnieks stāv apļa vidū.
3. Dalībnieks vidū pasaka teikumu, sākot ar “Samainies vietām, ja...”, piemēram:
 - “Samainies vietām, ja tev patīk veidot stāstus.”
 - “Samainies vietām, ja tev patīk ceļot.”
 - “Samainies vietām, ja tev ir mājdzīvnieks.”
4. Visi, uz kuriem attiecas apgalvojums, pieceļas un ātri meklē jaunu vietu.
5. Dalībnieks, kurš paliek bez krēsla, dodas uz apļa vidu un saka jaunu “Samainies vietām, ja...” teikumu.
6. Iedrošini dalībniekus izvairīties no redzamām pazīmēm (piemēram, “ja tev ir brilles”) un vairāk fokusēties uz interesēm, sajūtām vai pieredzi.

Variācija

Lai aktivitāte būtu tematiskāka, var izmantot apgalvojumus, kas saistīti ar darbnīcas tēmu (piemēram, radošums, sadarbība, kultūra vai stāstniecība).

7. Aktivitāte: Stāsta veidošana

Laiks

~25 - 30 mins

Dalībnieki

Jebkāds skaits (darbs mazās grupās)

Nepieciešamie materiāli

3–5 attēlu kartītes katrai grupai, papīrs/flipčarts, marķieri

Soļi:

1. Sadaliet dalībniekus mazās grupās (3–5 cilvēki).
2. Katrai grupai iedod 3–5 attēlu kartītes ar dažādiem attēliem.
3. Izskaidro uzdevumu un noteikumus: izveidot īsu stāstu, kurā iekļauti visi attēli. Veidojot stāstu, ņem vērā savu ideālo auditoriju (jaunieši 16–24 gadu vecumā). Sāc ar negaidītu vai uzmanību piesaistošu teikumu (ievadu / “āķi”). Iekļauj kultūras elementus – piemēram, tradīcijas, vietējās paražas vai kopienas dzīves aspektus. Sagatavojiet savu stāstu vizualizēt (ar izspēli, zīmējumiem vai simboliem).
4. Dod 15–20 minūtes grupu darbam.
5. Katra grupa prezentē savu stāstu pārējiem dalībniekiem (apmēram 5 minūtes).

Padoms

Iedrošini radošumu – stāsti var būt smieklīgi, emocionāli vai iedvesmojoši, galvenais, lai tie sasniedz auditoriju un iekļauj visas kartītes.

8. Aktivitāte: Refleksija

Laiks

~10 - 15 mins

Soļi:

1. Izvieto metaforiskās kartītes uz grīdas vai galda.

Dalībnieki

Jebkāds skaits

Nepieciešamie materiāli

Metaforiskās (foto vai simbolu) kartītes

2. Lūdz katram dalībniekam izvēlēties vienu kartīti, kas atspoguļo viņa sajūtas vai to, ko viņš/viņa paņem līdzi no nodarbības.
3. Visi apsēžas aplī.
4. Katrs dalībnieks pēc kārtas īsi dalās ar:
 - kā viņš/viņa jūtas šobrīd,
 - kas viņam/viņai patika visvairāk,
 - ko viņš/viņa paņem līdzi (domu, ideju, sajūtu vai mācību).
5. Noslēdz aktivitāti, pateicoties visiem par atklātību un dalību.

Padoms

Šī ir mierīga, savienojoša noslēguma aktivitāte – saglabā relaksētu atmosfēru, uzmanīgi klausies un izvairies no pārtraukšanas.



3.daļa - Digitālā stāstniecība

Tatics

1. Ledus laušanas aktivitāte: “Trakākā stāsta puzzle”

Laiks

~20 min

Dalībnieki

3 grupas ar 3 cilvēkiem
katrā

Nepieciešamie materiāli:

Puzles gabaliņi (ar “Kas”,
“Kur”, “Kad”, “Šķērslis”,
“Maģiskais objekts”),
šķēres, līmes zīmuļi, A4
lapas ar stāsta veidnēm
(rindas rakstīšanai),
pildspalvas, taimeris,
flipčar ts

Soļi:

1. Vadītājs izskaidro, ka katra grupa veidos visradošāko, smieklīgāko un “trakāko” digitālo stāstu pēc iespējas īsākā laikā.
2. Uz galda ir 5 puzles komplekti, katrs sadalīts un apzīmēts:
 - **KAS** (5 varianti – piem., reāli vai izdomāti tēli)
 - **KUR** (5 varianti – vietas vai situācijas)
 - **KAD** (5 varianti – laika posmi vai gadi)
 - **ŠĶĒRSLIS** (5 varianti – problēmas vai izaicinājumi)
 - **MAĢISKAIS OBJEKTS** (5 varianti – neparastas vai īpašas lietas)

*Piemērs: Džeina Ostina – Ņujorka – 2025. gads
– salūzis klēpjdatore – spalvas pildspalva*

3. Puzles gabaliņi ir izgriezti un sajaukti.
4. Katra grupa nejauši izvēlas pa vienam gabaliņam no katras kategorijas (KAS, KUR, KAD, ŠĶĒRSLIS, MAĢISKAIS OBJEKTS).
5. Kad visas grupas ir izlozējušas savus piecus elementus, tās nolasa savu kombināciju pārējiem.

6. Vadītājs iestata taimeri uz 30 sekundēm.
Katras grupas uzdevums – uzrakstīt pirmo teikumu savam stāstam.
7. Pēc 30 sekundēm vadītājs saka:
“**Nākamais teikums!**” – un grupas turpina rakstīt.
8. Šis process tiek atkārtots 5 reizes, līdz katra grupa ir izveidojusi īsu, pabeigtu stāstu.
9. Noslēgumā grupas prezentē savus stāstus. Smieklīgākais vai dīvainākais stāsts saņem simbolisku balvu (piemēram, aplausus vai uzlīmes).

Papildus iespēja

Pēc aktivitātes grupas var pārveidot savu stāstu digitālā formātā (video, foto vai audio) nākamajai aktivitātei.

2. Galvenā aktivitāte: “Digitālā stāstniecība no vietējās vides”

Laiks

~120 - 150 min

Dalībnieki

3 grupas ar 3 cilvēkiem katrā

Nepieciešamie materiāli:

Soļi:

1. Vadītājs iepazīstina ar aktivitāti: dalībnieki veidos digitālu stāstu, iedvesmojoties no vietējās apkārtnes, izmantojot radošumu un digitālos rīkus, lai sasaistītu stāstniecību ar reālām vietām.
2. Uz tāfeles vadītājs prezentē trīs vietējos punktus: (piemēram)
 - **Old Courthouse** – vieta, kur grupa tiek

Sižeta Plāna (storyboard) veidnes, pildspalvas, telefoni vai kameras, klēpjatori vai planšetes, interneta pieslēgums, video montāžas lietotne (CapCut), projektors gala prezentācijām

uzņemta

- **Percy French statuja** – pilsētas simboliskais piemineklis
 - **Ballyjamesduff pilsēta** – tās cilvēki, ielas vai atmosfēra
 - a. Dalībnieki var izvēlēties vienu no šiem iedvesmas punktiem vai jebkuru citu apkārtnes elementu, kas viņus iedvesmojis uzturēšanās laikā (piemēram, ēku, detaļu, stāstu vai sajūtu).
3. Katra grupa izpēta pamatinformāciju par izvēlēto tēmu (izmantojot internetu vai vietējo zināšanas), lai iegūtu idejas savam stāstam.
4. Izmantojot sižetplāna (storyboard) veidni, grupas izstrādā savu stāstu:
- a. kas notiek katrā ainā
 - b. iesaistītie varoņi
 - c. kāda ir galvenā ideja vai vēstījums
 - d. piezīmes par vizuālo risinājumu, dialogiem vai skaņu

(Aptuveni 30 minūtes.)

5. Kad sižetplāns ir gatavs, grupas dodas ārā filmēt savu stāstu pilsētā vai tuvākajā apkārtnē.
6. Kad sižetplāns ir gatavs, grupas dodas ārā filmēt savu stāstu pilsētā vai tuvākajā apkārtnē.
7. Dalībnieki tiek iedrošināti būt radošiem ar kadriem, filmēšanas leņķiem un aktierspēli, vienlaikus respektējot vietējo

vidi un cilvēkus.

(Aptuveni 30–40 minūtes.)

8. Atgriežoties iekštelpās, vadītājs parāda īsu apmācību video par **CapCut**, lai iepazīstinātu ar pamata montāžas funkcijām (klipu pievienošana, pārejas, teksts, skaņa).
9. Grupas montē savus video, izmantojot CapCut vai citu izvēlētu lietotni, lai izveidotu savu galīgo digitālo stāstu.
(Aptuveni 30–40 minūtes.)
10. Kad visi video ir gatavi, grupas prezentē savus stāstus pārējiem dalībniekiem.



4. daļa - Stāsta ētika

Teach Solais

1. Ievads: Sesijas struktūra

Laiks

~10 - 15 min

Nepieciešamie materiāli

Prezentācijas slaidi, flipčarts vai tāfele, marķieri

Mērķis

Uzsākt sarunu par ētiku digitālajā stāstniecībā – ko tā nozīmē, kāpēc tā ir svarīga un kā tā ietekmē stāstus, ko mēs veidojam un stāstām.

Soļi:

1. Sasveicinies ar dalībniekiem un iepazīstini ar sesijas tēmu – “Stāsta ētika”.
2. Paskaidro, ka šajā kontekstā “ētika” nav stingri noteikumi, bet gan rūpes, atbildība un apzinātība par to, kā stāsti tiek veidoti un dalīti.
3. Uzdod dalībniekiem jautājumu:
Kas jums nāk prātā, dzirdot “ētiska stāstniecība”? Vai stāsti var nodarīt kaitējumu, pat ja tie tiek stāstīti ar labiem nodomiem?
4. Uzraksti galvenos atslēgvārdus un idejas uz flipčarta – pie tām var atgriezties noslēgumā.

Padoms:

Saglabā mierīgu un atvērtu atmosfēru, veicinot ziņkāri, nevis vērtēšanu. Ļauj dalībniekiem pašiem definēt “ētikas” nozīmi pirms galveno tēmu ieviešanas.

2. Biežāk sastopamo ētisko tēmu izpēte

Laiks

~25 - 30 min

Nepieciešamie materiāli

Prezentācijas slaidi, kas iepazīstina ar piecām ētikas tēmām.

Mērķis

Rosināt dalībniekus patstāvīgi pārdomāt katras tēmas nozīmi, pirms kopīgi tiek apspriestas un salīdzinātas to definīcijas.

Soļi:

1. Iepazīstini dalībniekus ar to, ka digitālajā stāstniecībā ir piecas galvenās ētikas tēmas, no kurām katra atspoguļo atšķirīgu pieeju atbildībai un rūpēm stāstīšanas procesā.
2. Rādi pa vienam slaidam, kuros redzams tikai tēmas nosaukums (piemēram, "Piekrišana un rīcībspēja").
3. Lūdz grupai dalīties ar savām domām par to, ko šī tēma varētu nozīmēt, iedrošinot minēt piemērus vai pirmās sajūtas.
4. Pēc īsas diskusijas atklāj nākamo slaidu ar definīciju un īsi to paskaidro vai paplašini.
5. Atkārti šo procesu ar visām piecām tēmām.
6. Uzsver, ka tās nav "noteikumi", bet gan ētiski skatpunkti, kas palīdz stāstniekiem pieņemt apzinātus lēmumus.

Padoms:

Atturies no definīciju atklāšanas, līdz grupa ir izteikusies. Dalībnieku interpretācijas bieži atklāj vērtīgas personīgas atziņas un padara skaidrojumu nozīmīgāku. Veicini sarunu starp dalībniekiem – viņu piemēri palīdz padarīt idejas reālas.

3. Apskatītās tēmas:

<p>Piekrišana un rīcībspēja</p> <p>“Stāstniecībā nevienu nedrīkst piespiest dalīties ar vairāk, nekā viņš jūtas ērti atklāt. Rīcībspēja nozīmē, ka stāstītājs pats kontrolē to, ko viņš izvēlas atklāt, kas ir īpaši svarīgi, strādājot ar jauniešiem vai jutīgām tēmām.”</p>	<p>Pārstāvniecība un viedokļa paušana</p> <p>“Ētiska stāstniecība nozīmē izvairīties no stereotipiem un nerunāt citu cilvēku vārdā bez atļaujas. Tā novērtē dzīves pieredzi un to, ka cilvēki paši pauž savu autentisko skatījumu un pieredzēto.”</p>	<p>Patiesība pret radošo interpretāciju</p> <p>“Digitālie stāsti var ietvert izdomātus elementus, taču ir svarīgi būt atklātiem, īpaši tad, ja auditorija var uztvert stāstu kā patiesu. Jāuzdod jautājums: vai radošais elements bagātina un saglabā stāsta būtību, vai arī to izmaina?”</p>
<p>Kultūras konteksts un interpretācija</p> <p>“Tas, kas vienā kultūrā tiek uzskatīts par ētisku, citā var šķist aizskarošs vai necieņas pilns. Stāstniekiem jāapzinās, kā kultūra veido nozīmes, un jāizvērtē savi pieņēmumi, strādājot ar dažādām kopienām.”</p>	<p>Drošība, anonimitāte un digitālā pastāvība</p> <p>“Digitālie stāsti saglabājas. Pat ja tie tiek dzēsti, tos var nokopēt, lejupielādēt vai izplatīt bez atļaujas. Ir svarīgi domāt ilgtermiņā, īpaši tad, ja stāstos ietver bērnus, traumas vai personu identificējošu informāciju. Pseidonīmu izmantošana, detaļu mainīšana vai privātuma robežu noteikšana var palīdzēt aizsargāt gan stāstītājus, gan citus stāstā iesaistītos cilvēkus.”</p>	

4. Ētisko gadījumu apspriešana

<p>Laiks</p>	<p>Soļi:</p>
---------------------	---------------------

~25 - 30 min

Nepieciešamie materiāli

Prezentācijas slaidi ar pieciem īsiem ētisko gadījumu piemēriem.

Mērķis

Izpētīt reālas ētiskas dilemmas stāstniecībā un praktizēt to kopīgu izvērtēšanu, apzinoties, ka bieži vien nav vienkāršu atbilžu.

1. Paskaidro, ka tiks apskatīti pieci īsi ētiskie gadījumu piemēri, pa vienam katrai galvenajai tēmai.
2. Sadaliet dalībniekus mazās grupās (3–5 cilvēki katrā).
3. Parādi pirmo slaidu. Lūdz grupām izlasīt scenāriju un apspriest uzdoto jautājumu.
4. Uzsver, ka nav obligāti jāpanāk vienots viedoklis – svarīgākais ir dažādu skatījumu uzklauššana un veids, kā cilvēki izprot sarežģītus lēmumus.
5. Pēc 5 minūtēm aicini grupas dalīties ar savām domām vai atziņām, pirms pāriet pie nākamā slaida.
6. Atkārto šo ar visiem pieciem piemēriem.

Padoms:

Saglabā izzinošu un atvērtu atmosfēru. Šeit nav vienas pareizas atbildes – mērķis ir ieklausīties, izprast situācijas sarežģītību un attīstīt empātiju. Atceries, ka domstarpības var būt vērtīgas; ētiska stāstniecība bieži notiek pelēkajā zonā. Tas ir par apzinātību, nevis pilnību.

5. PR ētikas uzdevums: “Pārveido stāstījumu”

Laiks

~25 - 30 min

Nepieciešamie materiāli

Soļi:

1. Sadaliet dalībniekus mazās “komunikācijas komandās”.
2. Paskaidro, ka katra grupa darbosies kā PR komanda, reaģējot uz vienu no “Daily

“Daily Digital Story” scenāriju lapas (iekļautas šī mācību plāna beigās izdrukai), papīrs, pildspalvas

Mērķis

Praktizēt ētisku stāsta pārveidošanu – kā valoda ietekmē nozīmi un kā papildu konteksts var mainīt stāsta ietekmi uz auditoriju.

Digital Story” virsrakstiem.

3. Iedod katrai grupai vienu izdrukātu scenārija lapu. Uzdevums: pārrakstīt virsrakstu, mainot tā noskaņu vai piedāvājot jaunu skatījumu. Sagatavot īsu publisku paziņojumu, kas pārveido stāstu – nevis noliedzot notikušo, bet pievienojot empātiju, kontekstu vai atbildības uzņemšanos.
4. Pēc 10–15 minūtēm grupas prezentē savus pārrakstītos virsrakstus un paziņojumus.
5. Pēc katras prezentācijas veic īsu diskusiju:
 - Kādas izmaiņas radīja šis pārveidojums?
 - Kā tonis ietekmēja auditorijas uztveri?
 - Kur ir līdzsvars starp empātiju un atbildību?

Padoms:

Mērķis ir izpētīt, kā skatpunkts un formulējums var mainīt stāsta toni, pamanīt, kā tiek veidota notikumu interpretācija, un saprast, kas šķiet taisnīgi vai netaisnīgi.

6. Grupu darbs: “Uzraksti un nofilmē ētisku ainu”

Laiks

~45 - 60 min

Nepieciešamie materiāli

Soļi:

1. Sadaliet dalībniekus mazās grupās pa 3–5 cilvēkiem.
2. Paskaidro, ka ir divas cepures (vai bļodas): viena ar ainu uzdevumiem, otra ar ētiskajiem apsvērumiem.

Divas cepures vai bļodas: viena ar lapiņām "Ainas uzdevumiem", otra ar lapiņām "Ētiskajiem apsvērumiem". Telefoni vai kameras filmēšanai, papīrs un pildspalvas plānošanai.

Mērķis

Apvienot stāstniecību un ētiku praktiskā darbībā, veidojot īsas filmētas ainas, kas pēta morālu vai emocionālu spriedzi.

3. Katra grupa izlozē pa vienai lapiņai no katras cepures, izveidojot unikālu kombināciju, uz kuras balstīt savu stāstu.
4. Dod grupām 15–20 minūtes, lai izplānotu un uzrakstītu īsu 1–3 minūšu ainu.
5. Lūdz viņus nofilmēt ainu, ievērojot pamatprincipus:
 - viens kopskats, kur redzami abi tēli;
 - tuvplāns katram tēlam;
 - viena darbības epizode no diviem rakursiem;
 - skaidrs, dzirdams dialogs;
 - sākums, vidus un nobeigums – kaut kam jāmainās vai jāatklājas.
6. Kad visas grupas pabeigušas, kopīgi noskatieties un apspriediet viņu darbus.

Padoms:

Saglabā radošu un zinātkāru atmosfēru. Mērķis ir izpētīt, kā ētiskie lēmumi un skatpunkti veido stāstu, nevis panākt "pareizo" atbildi.

Ainu uzdevumi:

- Atzīšanās
- Darba intervija
- Pakalpojums / lūgums
- Konfrontācija

Ētiskie apsvērumi:

- Piekrišana un rīcībspēja
- Pārstāvniecība un balss Patiesība
- pret radošo interpretāciju

- Kultūras konteksts un interpretācija
- Drošība, anonimitāte un digitālā pastāvība

7. Grupu darbu skatīšanās un refleksija: Ētisko filmu festivāls

Laiks

~ 20 - 30 min

Nepieciešamie materiāli

Projektors vai ekrāns, skaļruņi un telpa grupu diskusijai.

Mērķis

Noslēgt sesiju, noskatīties katras grupas īso ainu, reflektēt par ētiskajām atziņām un sasaistīt iegūto pieredzi ar stāstniecību reālajā dzīvē.

Soļi:

1. Samulinskaidris, skaļruņi, projektorizētais paneliēls
Ētisko filmu festivāls.
2. Aicini grupas pirms skatīšanās īsi iepazīstināt ar savu filmu – 1–2 teikumus par ainas uzdevumu un ētiskajiem apsvērumiem, ko viņi izmantoja.
3. Demonstrē filmu visiem dalībniekiem.
4. Pēc katras filmas organizē īsu jautājumu un atbilžu daļu (2–3 minūtes), kur grupa reflektē:
 - Vai filmēšanas vai plānošanas laikā notika kas negaidīts?
 - Kas bija visizaicinošākais vai interesantākais šī darba procesā?
5. Turpini, līdz visas grupas ir prezentējušas savus darbus.
6. Noslēdz aktivitāti ar īsu kopīgu refleksiju:
 - Kas jūs šodien pārsteidza vai palika atmiņā?
 - Kā šie jautājumi var ietekmēt stāstus, ko jūs veidosiet vai dalīsieties nākotnē?



Padoms:

Saglabā vieglu, zinātkāru un cieņpilnu atmosfēru. Iedrošini radošumu un atklātību – mērķis ir refleksija, nevis kritika.



Scenāriju lapa PR ētikas uzdevumam – “Pārveido stāstījumu” pieejama izdrukai nākamajās lappusēs .

Daily Digital Story

JAUNĀKĀS ZIŅAS

Deputāte pamet mājokļu protesta sanākumi

Saspringtas pašvaldības sanāksmes laikā, kas bija veltīta protestiem pret izlikšanu no mājokļiem, deputāte Naomi Bairna tika redzēta pametam telpu, sakot: “Es neesmu šeit, lai uz mani kliegtu. Tā nav mana problēma.”

Vietējie aktīvistu viņu apsūdzēja noraidošā attieksmē un nevēlēšanos iesaistīties steidzamu kopienas jautājumu risināšanā.



DIGITAL
S T O R Y



Daily Digital Story

JAUNĀKĀS ZIŅAS

Kopienas darbinieks izpelnījies kritiku par sērojošas ģimenes pieminēšanu finansējuma pieteikumā.

Deivids Osei, vietējās kopienas atbalsta projekta dibinātājs, nonācis kritikas krustugunīs pēc tam, kad tika nopludināts finansējuma pieteikums. Tajā bija iekļauts nesens noticis vietējais traģiskais gadījums, kas saistīts ar sērojošu ģimeni, kura norāda, ka nav tikusi informēta par sava stāsta izmantošanu.

Kritiķi Osei apsūdzējuši sēru izmantošanā, lai palielinātu izredzes iegūt finansējumu. Savukārt viņš apgalvo, ka viņa nolūks bijis "parādīt reālās grūtības, ar kurām saskaras mūsu kopiena".



**DIGITAL
STORY**



Daily Digital Story

JAUNĀKĀS ZIŅAS

Festivāla direktors pieķerts, kliezot uz brīvprātīgo

Īsā video no vasaras saulgriežu festivāla, redzams direktors Alans Rošs, kurš kliez uz brīvprātīgo: “Vai man viss jādara pašam?” Brīvprātīgais dodas prom asarās. Video ir plaši izplatīts sociālajos tīklos, un daudzi Alana rīcību sauc par neprofesionālu, pieprasot atbildību par notikušo.



DIGITAL
STORY



Daily Digital Story

JAUNĀKĀS ZIŅAS

Kultūras darbiniece pārtrauc jauniešu dzejas vakaru priekšnesuma vidū.

Māra Doila, vietējā kultūras speciāliste, pārtrauca pusaudžu brīvā mikrofona vakaru, pēc tam, kad vairāki dalībnieki dalījās ar dzeju par rasismu, sociālo nevienlīdzību un politisko neapmierinātību.

Apmeklētāji viņu apsūdzēja cenzūrā pēc tam, kad viņa, kā ziņots, sacīja: “Šī nav vieta personīgo uzskatu paušanai — šim pasākumam ir jābūt par mākslu.”

Acīmredzami sarūgtināti, vairāki jaunieši pameta pasākuma vietu.



DIGITAL
S T O R Y



Līdzfinansē
Eiropas Savienība

Projektu finansē Eiropas Savienība.
Tomēr paustie uzskati un viedokļi ir tikai
autora(-u) uzskati un viedokļi un ne
vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības
vai Jaunatnes starptautisko programmu
aģentūras viedokļus. Ne Eiropas
Savienību, ne piešķirēju iestādi nevar
saukt pie atbildības par tiem.

2024-1-LT02-KA210-YOU-000247320

